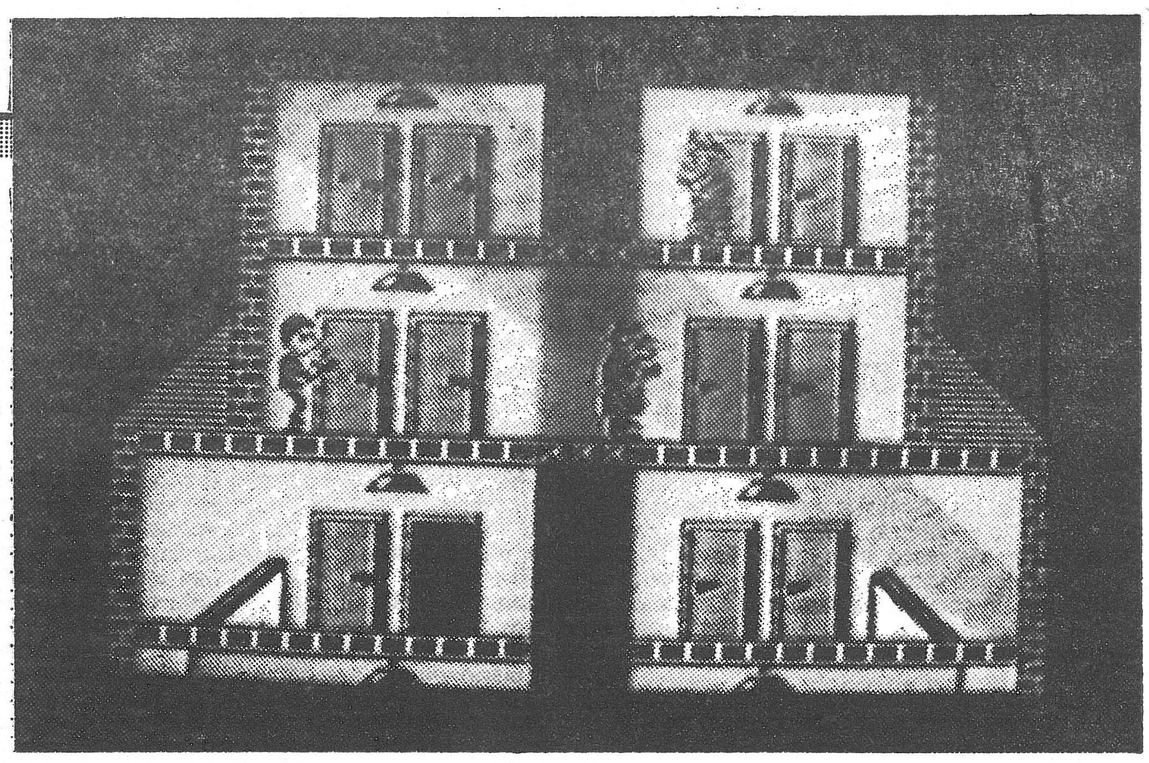
VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

ESPIÃO EM SOBE E DESCE

TÍTULO: «Elevator Action»
MÁQUINA: Spectrum



E um bom jogo de acção vale bem o preço de uma cassete e *elevator Action* está definitivamente nesta categoria, proporcionando boa diversão, um desafio excelente e, sobretudo, exigindo a maior coordenação de movimentos e golpe de vista.

A história é breve, como deve ser neste género de programas de *Arcade* (este é da *Taito*), e conta-se em poucas linhas. A personagem que controlamos é um agente secreto, *Otto*, que recebeu ordens para apanhar os planos que cientistas inimigos elaboraram e que são, obviamente, vitais para a segurança do país para o qual o nosso herói trabalha. Os planos estão guardados num arranha-céus, mas, infelizmente para *Otto* (e para nós), foram espalhados por diversas salas, pelo que ele terá de apanhar todos os fragmentos, sem o que não pode sair do edifício para fugir no automóvel que o espera.

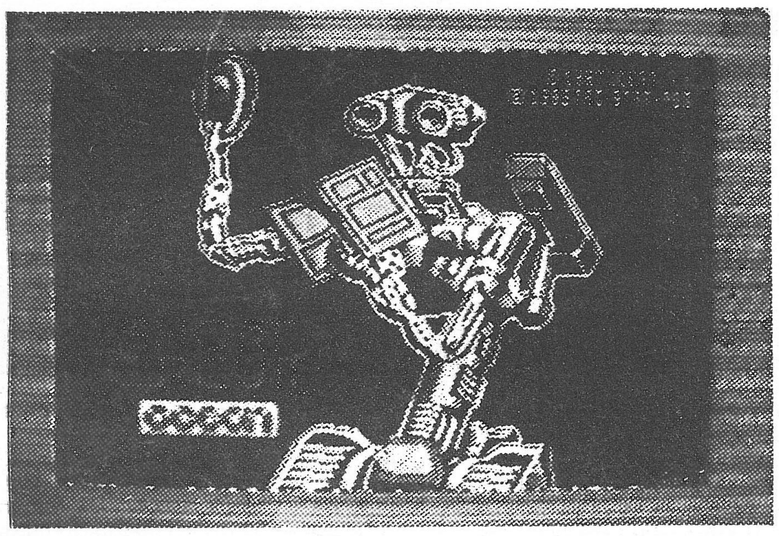
O jogo começa com uma sequência de animação, na qual vemos o valoroso *Otto* a descer de um helicóptero para o telhado do prédio, e a partir daí está entregue à nossa capacidade de o manter «vivo». *Otto* tem de percorrer todo o edifício, utilizando elevadores para descer (ou subir) e, nos níveis inferiores, também escadas rolantes — premir o controlo de movimento respectivo para comandar o sentido —, de forma a penetrar nos gabinetes que têm portas vermelhas e roubar a parte dos planos que aí se encontra (para entrar, colocá-lo junto da fechadura e premir «para baixo»).

A tarefa de *Otto*, claro, é dificultada pelos agentes de segurança, que foram alertados para a sua presença e o procuram por todo o lado, disparando à vista. *Otto* está munido de uma pistola e, como espião que se preza, domina também as artes marciais, pelo que pode eliminar os seus perseguidores de uma maneira ou de outra, tendo ainda a possibilidade de saltar ou de baixar-se para escapar aos tiros dos inimigos.

Ir aos gabinetes de porta vermelha não é nada fácil, sobretudo nos níveis mais bem defendidos, mas Otto tem os seus truques na manga e, se disparar contra as lâmpadas do tecto, enquanto vai no elevador, deixa o respectivo piso às escuras e poderá, assim, movimentar-se sem perigo de maior.

A estrutura do jogo é muito simples e, no fundo, trata-se de viajar de elevador, passar de uns para outros, evitar inimigos e «matá-los», além de cumprir a missão atrás descrita. Os gráficos são bastante bem elaborados, as misturas praticamentre inexistentes e os *sprites* respondem da melhor forma aos comandos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 7
CONSELHO: A comprar.



ODISSEIA DE ROBÔ PACIFISTA

TÍTULO: «Short Circuit»
MÁQUINA: Spectrum

Jogos baseados em filmes estão a tornar-se moda, e *Short Circuit* é um dos últimos exemplos, talvez o melhor ou um dos melhores, destas pouco inocentes ligações entre a indústria cinematográfica e a de *software* (mas, bem vistas as coisas, antes este do que alguns de que aqui temos falado, incluindo a «chinesice» a que hoje também fazemos referência). Mas vamos ao jogo, que para isso aqui estamos.

A concepção de *Short Circuit* escapa bastante ao habitual nos jogos de acção, em que marcar pontos ou progredir significa, com frequência, abater o máximo possível de inimigos, usando as armas que a fantasia do programador nos concedeu. Neste, tudo é diferente.

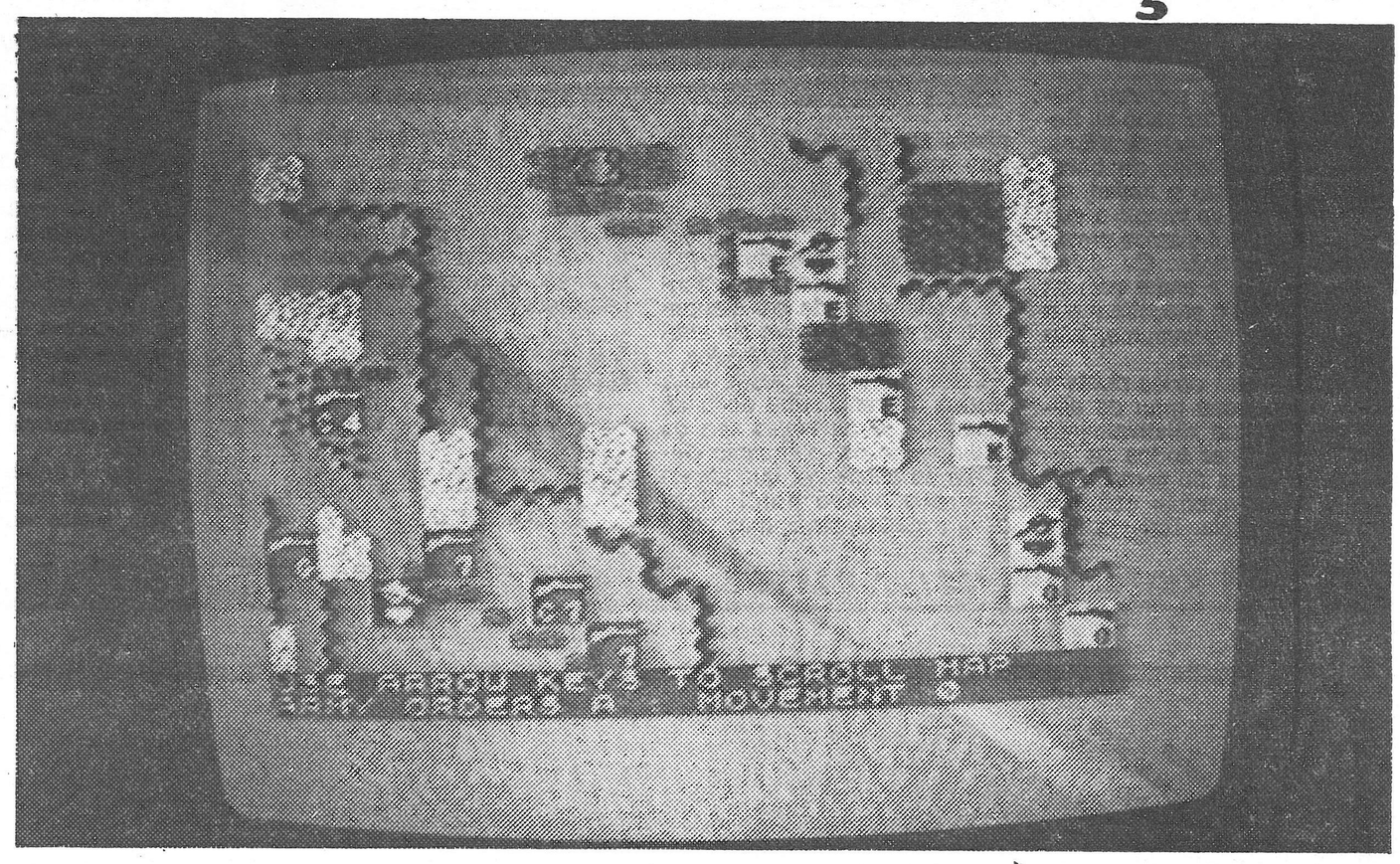
O robô de *Short Circuit* está poderosamente armado, inclusive com armas nucleares, mas o seu principal problema reside em escapar *sem* as usar.

O que se passa, afinal? Numa empresa de construção de robôs militares, alguém verifica que um curto-circuito «endoideceu» um dos seus produtos, o *Número 5*. E «endoideceu» como? Não o tornou um maníaco, desejoso de destruir o mundo ou coisa que o valha, com o poderoso arsenal que comporta, mas deu-lhe, sim, vontade de fugir dali e viver em paz a sua vida robótica, antes que alguém se lembrasse de o mandar para um eventual campo de batalha. Imediatamente, o *Número 5* torna-se um risco a eliminar — e aqui começa o jogo, com o robô a tentar escapar das instalações da fábrica, coisa que se mostra mais difícil do que seria desejável, porque os guardas abundam e não estão dispostos a deixá-lo fugir.

Como na generalidade das aventuras de acção, é preciso executar diversas tarefas antes de conseguir algum sucesso, como estabelecer uma ligação com o computador central, encontrar o cartão de passe para os níveis de segurança, iludir os guardas e arranjar outros objectos que poderão revelar-se úteis na fuga (escondidos, na maior parte dos casos, pelo que parar diante de armários, por exemplo, e procurar pode ser compensador). Sair do edifício, se é difícil, não faz acabar a aventura do robô, que terá depois de escapar a mais perseguições no exterior, sem poder sequer defender-se — quando muito, pode usar *lasers* para abrir buracos em que caem os seus inimigos. E há ainda um meio de os iludir: reparem que bocados de robô estão espalhados pela paisagem. E se o «5» os reunir e...

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar.

BATALHA DE EYLAU EM BOA SIMULAÇÃO



TÍTULO: «Eylau»
MÁQUINA: Spectrum

O autor de *Napoleon at War-Eylau* deu-nos já duas simulações com tema semelhante — *Austerlitz* e *Waterloo* — e quem conhece estas não terá grande dificuldade com esta nova batalha, podendo até ultrapassar Napoleão e ganhar onde ele «empatou».

A batalha de Eylau opôs Napoleão a ume xército russo, comandado por Bennigsen, e embora o imperador francês a tivesse considerado vitoriosa a verdade é que nenhum dos lados de facto alcançou triunfo significativo e os grandes perdedores foram as cerca de duas dezenas de milhares de homens que Bonaparte perdeu, para além das também elevadas baixas russas.

Como é habitual em jogos de guerra, as unidades são identificadas por blocos de cores diferentes, conforme o lado, e nós somos postos no comando do exército francês (azul), constituído por cinco corpos de infantaria e um corpo de cavalaria, cada um com três divisões (incluindo artilharia), e podemos obter informações sobre cada unidade colocando sobre ela o cursor e accionando a ordem.

Em princípio, a estratégia da época impunha que as ordens de actuação fossem dadas ao comandante do corpo de exército,que as transmitia às divisões. Neste caso, podem ser transmitidas às divisões — com a característica de o comandante de corpo poder «questionar» as nossas ordens, se as achar incorrectas, sugerindo outra táctica.

A batalha de Eylau correu mal para ambos os lados, uma tempestade de neve prejudicou os movimentos, a confusão foi grande, sobretudo com a chegada de reservas, e esta simulação consegue recriar boa parte dessa atmosfera. O jogo é de execução relativamente simples e qualquer pessoa já familiarizada com este género de programas, sobretudo os acima citados do mesmo autor, Ken Wright, não terá grandes problemas em segui-lo. A falta de instruções pode causar dificuldades a muitos jogadores e sugerimos que não adquiram *Eylau* se não estão habituados a jogos de guerra — e, em qualquer caso, convém que se documentem sobre a batalha, para saberem o que têm de fazer.

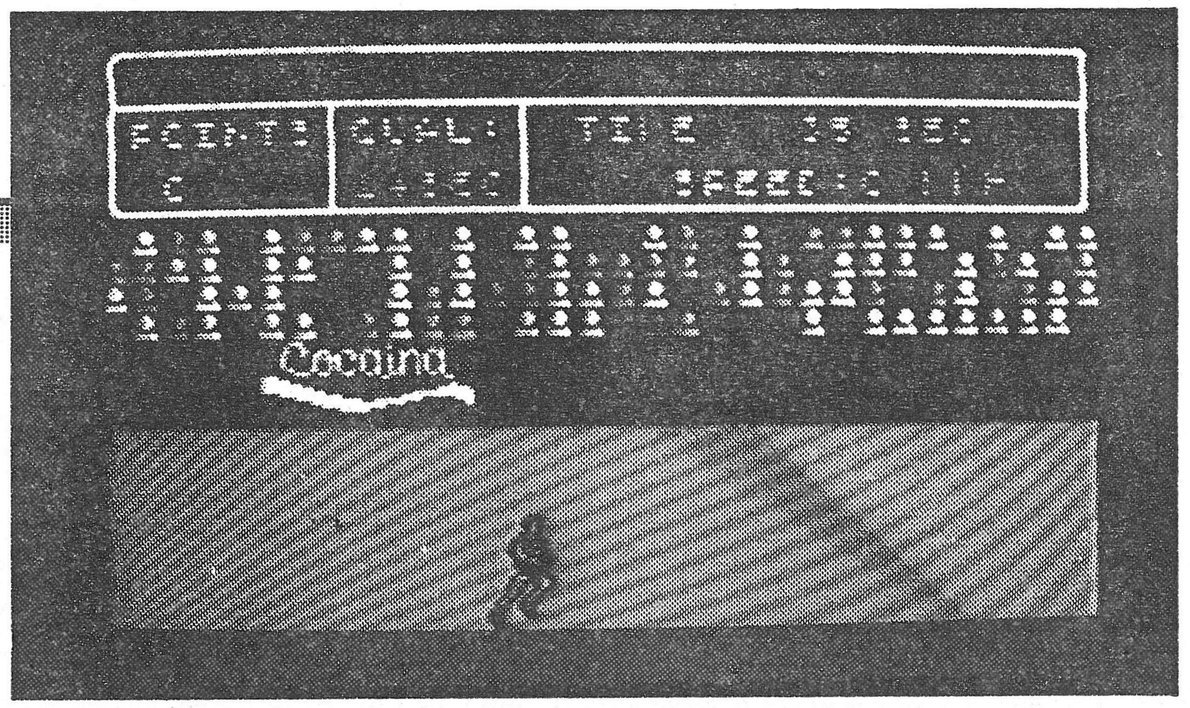
GÉNERO: Jogo de guerra
GRÁFICO (1-10): 5
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A comprar por apreciadores.

VÁ À Modifier APROVEITE A SENSACIONAL CAMPANHA
A MAIOR VARIEDADE EM MOBÍLIAS E MAPLES DE LUXO
VENDEMOS MAIS BARATO SOMOS FABRICANTES
OPORTUNIDADE ÚNICA
ENTREGAS IMEDIATAS
Estante canto, c/bar ..... 49 980$00
Quarto pessoa, moderno, cor pinho ..... 21 980$00
Quarto casal, moderno, cor pinho ..... 21 980$00
Estante moderna, cor pinho, c/ cristaleira 21 980$00
Mesa crom.ª redonda – v/ cor ..... 7 980$00
Mesa crom.ª oval ou rect. – v/ cor ..... 8 980$00
Cadeira crom.ª veludo ou napa ..... 2 980$00
FÁBRICA PORTO — Salões de vendas
LARGO DA GRAÇA. 28 — 1100 LISBOA — TEL · 861965 874007 873360
RUA DO ALGARVE. 4. 4-A — 2840 CRUZ DE PAU — TEL. 2241178
RUA PROFESSOR JOÃO PRATAS, 1-B (Esquina com a Rua da Recosta) — BARREIRO — TEL. 207 28 01
HORÁRIO: Aberto todos os dias das 9 às 20 horas, inclusive aos sábados
NO LARGO DA GRAÇA ESTAMOS ABERTOS TAMBÉM À HORA DO ALMOÇO

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

OLIMPÍADAS POUCO ATRAENTES



TÍTULO: «Video Olympics»

MÁQUINA: Spectrum

Quando *Video Olympics* apareceu no mercado deu um certo escândalo por uma «piada» de mau gosto, e convenhamos, com razão. Este simulador de provas desportivas apresenta «cartazes» à beira das pistas, como é habitual nos estádios, com publicidade a marcas, mas, neste caso, aparece um que faz referência... à cocaína.

É possível que um certo sentido de humor negro tenha levado o programador da Mastertronic a «publicitar» uma droga fazendo o trocadilho com a Coca-Cola, mas a cocaína e, sobretudo, a sua versão adulterada, o *crack*, fizeram já milhares de mortos em vários países e houve muita gente que não achou qualquer graça à ideia. Pela parte que nos toca, também não.

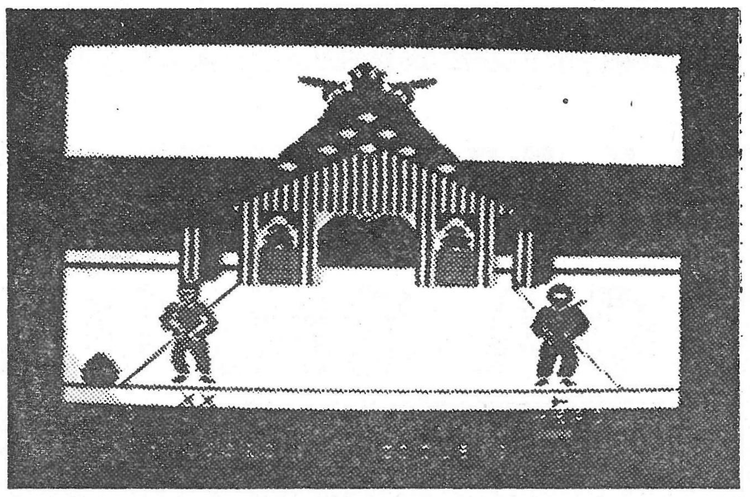
Mas, vamos ao jogo, que é o que está, afinal, em causa. Como simulador desportivo, nada traz de novo em relação a alguns «clássicos» do género, e nada perde quem o deixar ficar na prateleira, além de ganhar a «saúde» das teclas do Spectrum. *Video Olympics* apresenta seis provas — cem metros, salto em comprimento, dardo, cem metros barreiras, martelo e natação — com a particularidade de ser necessário classificarmo-nos numa prova para passar à seguinte. Como devem calcular, agilidade de dedos no teclado ou ligeireza de pulso para o *joystick* são imprescindíveis, e é disso que se trata neste jogo. O *écran* está dividido em várias áreas, tendo ao alto as marcas exigidas para classificação e os nossos tempos e marcas, seguindo-se a «zona do público», onde estão os tais «cartazes», e, finalmente, a zona de acção, que beneficia de uma boa animação, diga-se a propósito. De qualquer forma, em nada vem melhorar jogos como *Decathlon*, por exemplo.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 4
CONSELHO: Evitar ou ver antes de comprar.

NINJA EVITA ROUBO DE ÍDOLOS

TÍTULO: «Ninja»

MÁQUINA: Spectrum



As artes marciais constituíram uma verdadeira «epidemia» nos jogos de computador, a certa altura, depois foram desaparecendo de cena, mas, de vez em quando, ainda vão aparecendo programas com este tema, desde os mais «elaborados» (como *Big Trouble in Little China*) até este, a que fazemos referência, *Ninja* de título e a fazer pálida figura perante programas como *Exploding Fist*, por exemplo.

Ninja tem uma pequena história e mal não faz sabê-la. Sucede que um grupo de vilões, que inclui bandidos de baixo quilate, *karatekas* e *ninjas*, tomou conta de um templo a que o *ninja* que controlamos presta particular devoção. Os vilões querem pôr-se a andar com os ídolos que aí se encontram e o nosso herói, obviamente, não está disposto aisso.

O templo tem vários níveis e cada nível o seu grau de dificuldade, sendo relativamente simples eliminar todos os ladrões de ídolos no primeiro, já que o *ninja* apenas defronta um em cada sala. Todavia, nos níveis superiores, os adversários aparecem aos pares ou aos trios e, aí, as coisas complicam-se um pouco mais, já que a energia do herói se esgota rapidamente e ele dispõe apenas de uma vida. No entanto, a energia pode ser recuperada de cada vez que ele apanha um dos ídolos roubados.

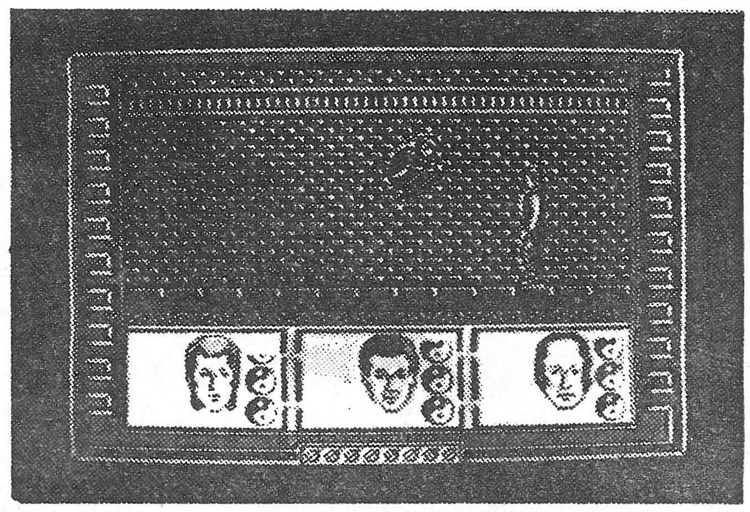
Cada adversário exige uma táctica diferente, que cedo se apreende, e os *ninjas* são os mais perigosos, porquanto dispõem de *shurikens*, que atiram contra o nosso herói. Este deve evitá-las, claro, mas pode apanhar as «estrelas» que ficam na base do *écran*, até um limite de três em cada vez. Para ganhar o jogo, há que recuperar sete ídolos roubados e, depois, voltar aos níveis inferiores, onde os adversários reapareceram.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): Inicial 2
CONSELHO: Ver antes de comprar.

SARILHOS NO BAIRRO CHINÊS

TÍTULO: «Big Trouble in Little China»

MÁQUINA: Spectrum



Chega um pouco atrasado este *Big Trouble in Little China*, um dos vários jogos que apareceram em fins do ano passado, tendo como temas mais ou menos aproximados os dos filmes com os mesmos títulos. Foi a onda de *Top Gun*, *Highlander*, *Cobra*, *Nosferatu*, *Aliens*, *Howard the Duck*, *Star Trek*, etc., a maioria dos quais apareceu entre nós. Nalguns casos (poucos), os jogos resultaram, noutros foi um desastre, e este *Big Trouble* ficou mais ou menos a meio caminho.

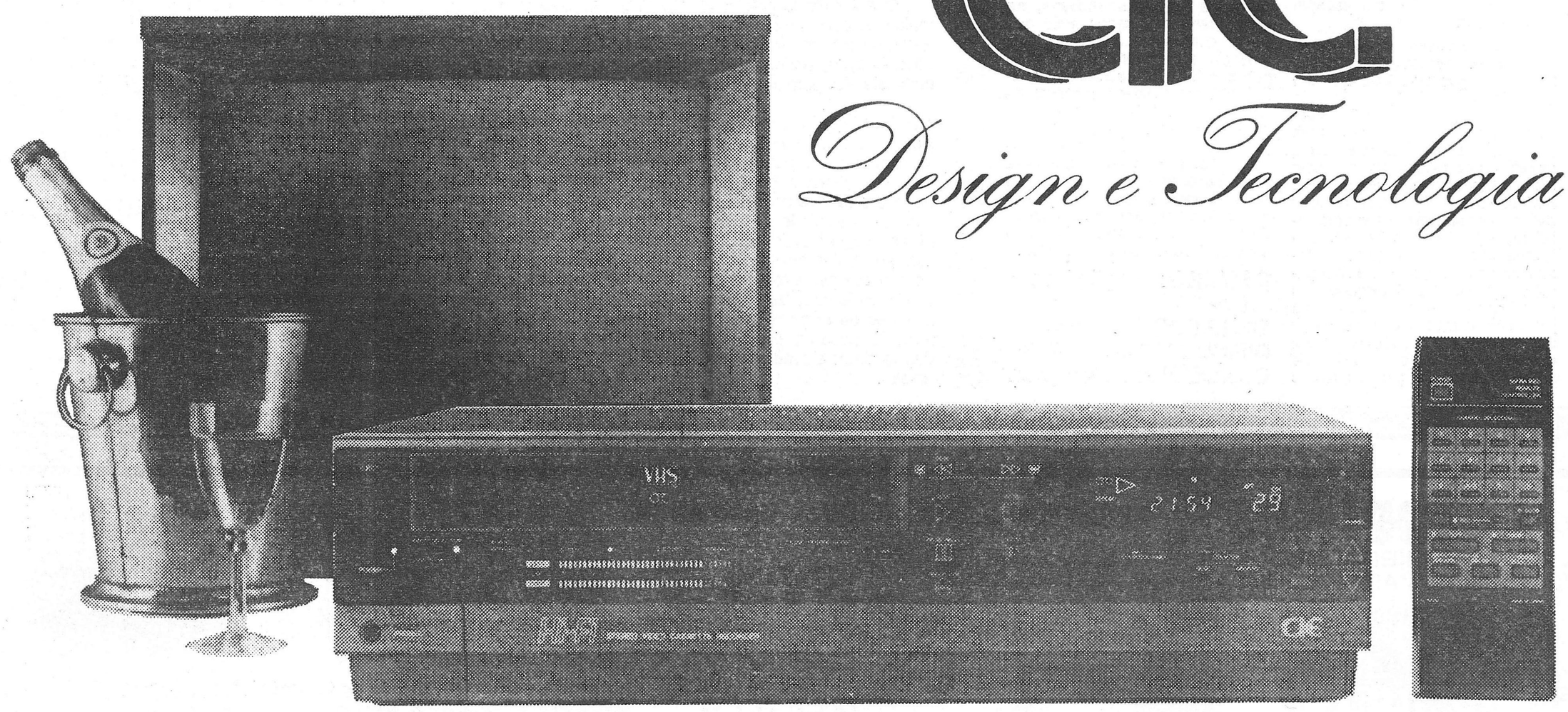
O jogo tem como cenários os esgotos de Los Angeles e podemos controlar três personagens — *Jack Burton*, o perito em artes marciais *Wang Chi* e o mágico *Egg Shen* —, que tentam libertar a bela *Miao Yin* das garras do sinistro *Lo Pan* e, ao mesmo tempo, frustrar os ainda mais sinistros planos do vilão.

Big Trouble assenta muito nas artes marciais e, quanto a isto, temos visto muito melhor, mas contém ainda um elemento de estratégia nada menosprezável, já que, em cada momento, e face aos inimigos que encontramos pela frente, há que escolher da melhor maneira a personagem que vamos controlar, já que as armas que cada um transporta (para além dos seus punhos) nem sempre são eficazes. Por exemplo, contra os simples guardas do vilão, a pistola de *Burton* ou um bom murro, ou a espada de *Wang Chi*, resolverão o problema, mas, nalguns casos, é exigido o especial talento do mágico.

Os gráficos são bastante sazoáveis, mas nada imaginativos (o cenário faz lembrar um pouco o *Saboteurs*, mas o deste era melhor), e a musiqueta «chinesa» acaba por tornar-se irritante.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar.

A maior gama de resultados tecnológicos reunidos em «design» que define um expoente



CIE
Design e Tecnologia

Pokes & Dicas

OS pedidos que temos feito para *dicas* continuam a ter boa resposta e um número crescente de leitores envia cada vez mais material do género, no que constitui uma ajuda maior para todos do que a generalidade dos *pokes*, que, como é sabido, não entram em todas as versões dos jogos, para além do facto de muitos utilizadores não conseguirem introduzi-los.

As *dicas* com que hoje abrimos não são novas, na realidade publicámos já a solução deste jogo, há bastante tempo, mas decidimos dar a vez a *Rui Correia*, do Porto, e a possibilidade de uma boa ajuda em *Vera Cruz* aos leitores que não tiveram oportunidade de ler o material anterior.

Vera Cruz

Na primeira parte do jogo deverá procurar todas as pistas possíveis, pois, mais tarde, ser-lhe-ão úteis para relacionar os vários intervenientes no crime. Segue-se a lista dos objectos encontrados no apartamento:

Automatic pistol — Pistola
Hanbag — Carteira
Diary — Diário. Deverá carregar outra vez em SPACE, para obter os nomes e moradas nele contidos.
Cartridge — Cartucho
Ashtray — Cinzeiro
Stubs — «Beatas»
Packet of Rothmans — Maço de cigarros Rothmans
Matchbox — Caixa de fósforos
Letter — Carta
Black button — Botão. Bastante difícil de encontrar

Convém examinar, com cuidado, as mãos da vítima. Deverá anotar cuidadosamente todos os pormenores, já que vai precisar de os indicar no início da 2.ª parte do jogo.

Sobre a segunda parte, apenas darei algumas indicações, de modo que consiga lançar-se no deslindar do crime, sem perder o interesse pelo jogo.

No início, é-lhe pedido um relatório completo de todos os objectos encontrados no local do crime. Deverá fornecer todos os pormenores possíveis (em inglês) o que não é difícil, se tiver anotado tudo.

O jogo não requer muita acção da sua parte, já que, no decorrer da aventura, você estará permanentemente sentado em frente de um terminal de computador, na esquadra que chefia, na localidade francesa de St. Étiènne. Através deste terminal, pode aceder a diversos bancos de dados e esquadras de polícia, que lhe darão úteis informações.

Na zona inferior do «écran», surge um simples «menu», que passo a descrever:

M — MENSAGEM

É através desta opção que pode comunicar com outros terminais, escolhendo o código apropriado. Os códigos disponíveis são:

GIE — nome da localidade
Liga-o à esquadra de polícia da localidade indicada. Após introduzir o nome desta e carregando em ENTER, deverá indicar o nome que deseja investigar

CRRJ LYON
Banco de dados existente na localidade de Lyon. Poderá obter informações sobre suspeitos ou sobre os objectos encontrados no local do crime

PRIS — nome da penitenciária
Código usado para ter acesso aos arquivos sobre presos

CIAT — nome da localidade
Usado ter acesso aos ficheiros dos crimes investigados pela esquadra da localidade indicada. Semelhante ao código GIE.

PREF — nome do distrito
Código usado para ter acesso aos registos de propriedade de automóveis. Os dois últimos algarismos da matrícula correspondem a um determinado distrito. Assim, por exemplo, para saber o nome e morada do proprietário do automóvel com a matrícula 1111 AA 42 deverá ligar para — PREF ST ETIENNE — pois o código do distrito de St. Étiènne é o 42.

S — DEPOIMENTO
Devem indicar o primeiro e o último nome da pessoa que pretendem interrogar, bem como o local onde esta pode ser encontrada.

C — COMPARAÇÃO
Permite-lhe conhecer ligações entre os suspeitos e os objectos ou declarações recolhidos. Deverá indicar o nome da pessoa que pretende investigar.

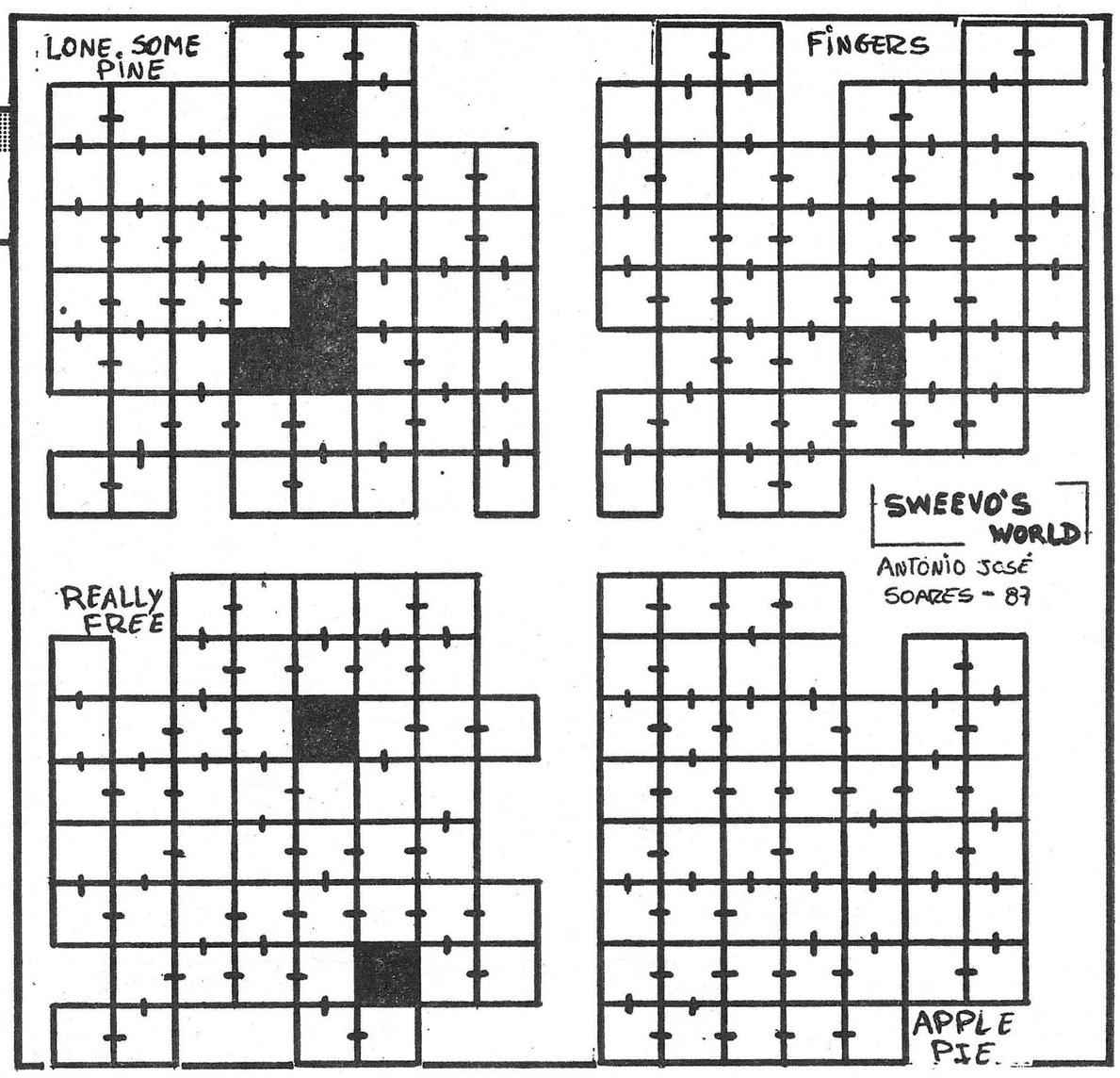
E — EXAMES
Permite-lhe conhecer o resultado dos exames periciais, que podem ser:
Autópsia (deverá indicar AUTPSY VERA CRUZ)
Grafológicos (GRAPHOLOGICAL)

A — PRISÃO
Deverá ser a última opção utilizada pelo jogador. Permite-lhe prender o culpado, após a sua descoberta.

P — IMPRESSORA
Útil para quem dispuser de uma impressora de 8Ø colunas, já que lhe poupa o trabalho de copiar, à mão, os vários relatórios apresentados.

Ao começar a 2.ª parte do jogo, deverá interrogar todas as pessoas que poder. Como nos livros policiais, comece pela mulher que descobriu o corpo (Caretaker-Forest Residence St. Étiènne) e pela vizinhança (Neighbour — a mesma morada).

O Diário também lhe dará importantes pistas.



Experimente interrogar Nadine Lafeuille.

Através de CRRJ LYON, deverá pedir pormenores sobre os objectos encontrados no local do crime, bem como informações sobre Vera Cruz e o sujeito de alcunha «Fuzzy».

Pelo depoimento de N. Lafeuille, tomará conhecimento da existência de um certo «Gypsy», que é importante identificar — tente Lyon. Um dos personagens relacionados com este sujeito poderá ser posteriormente encontrado no Bar Le Sirnpa — 2 Station Street St. Étiènne.

Desert Rats

Dicas sobre um jogo de guerra, entre outros, mandou *Nélson José da Costa Dias*, morador na Rua da Penha de França, 224-r/c. Dt.º — 1100 Lisboa, que tem muitos jogos e gostaria de trocas.

Para ganhar a guerra do deserto — diz ele —, quando os alemães atacarem, recuar até Tobruk, oferecendo pouca resistência e salvando as unidades, mas deixando a 18 th Australien Bde, a 3 rd Indian Motor Bde e a Fighting French Motor Bde no território, na opção FORTIFY, durante cinco «voltas», e depois em HOLD. Estas unidades servirão para enfraquecer e retardar o Exército alemão.

Colocar o XIII Corps em Tobruk e deixar a 9 th Australian Division em Gazala, a 26 th Australian Bde e o XIII Corps HO em Tobruk, na opção FORTIFY, durante 10 jogadas, enquanto se prepara o ataque alemão. Coloque todas as unidades que salvou e os reforços, que recebe todos os meses — exceptuando o 22 th Guards, que deverá colocar em Tobruk, na opção FORTIFY, durante 10 jogadas —, na estrada entre Tobruk e Bardia, com a opção HOLD, o que servirá para treinar as tropas para o momento do contra-ataque, mas, atenção, as unidades devem ser postas por detrás das montanhas, que são as linhas vermelhas.

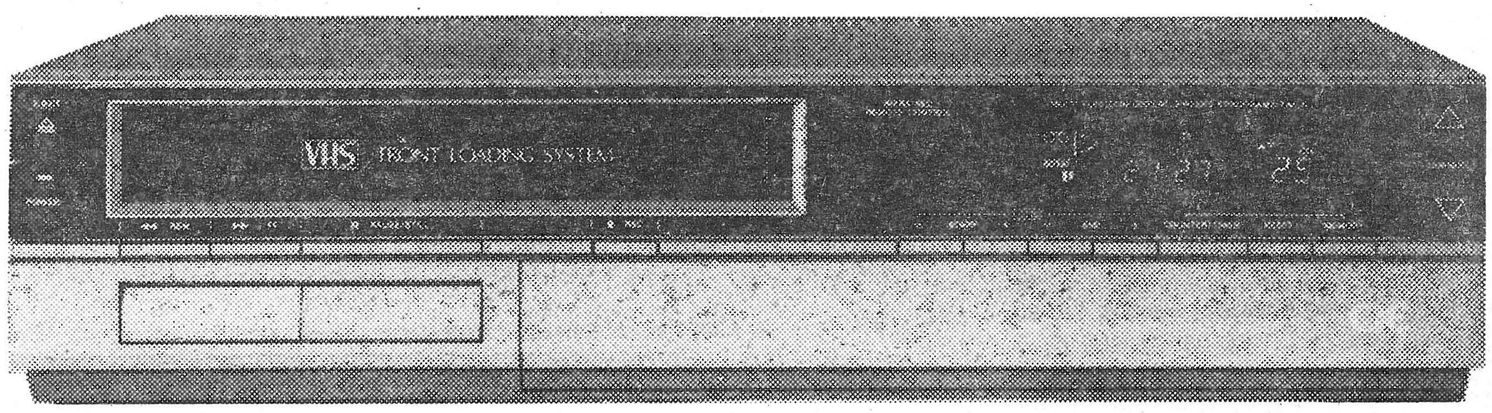
Por volta de Outubro ou Novembro de 1941, as unidades alemãs estarão enfraquecidas e com poucos abastecimentos *(supplies)*. Será, então, altura de lançar o contra-ataque com todas as suas unidades, o que possibilitará a derrota total dos alemães.

Alguns truques: usar os reconhecimentos *(recces)* para cortar as linhas de abastecimento alemãs; usar os quartéis-generais (HQ) sempre protegidos pela infantaria; usar as 2 nd e 7 th Armoured Divisions sempre com todas as unidades juntas, pois, isoladas, são vulneráveis aos ataques alemães.

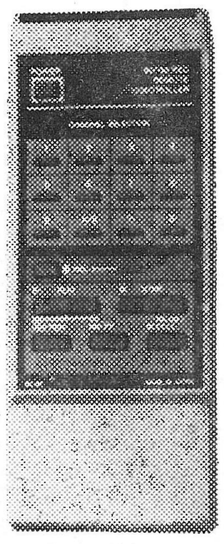
O *Nélson* mandou ainda outro material, que nos abstemos agora de publicar, como mapas e um programa, mas aproveitamos ainda o seguinte:

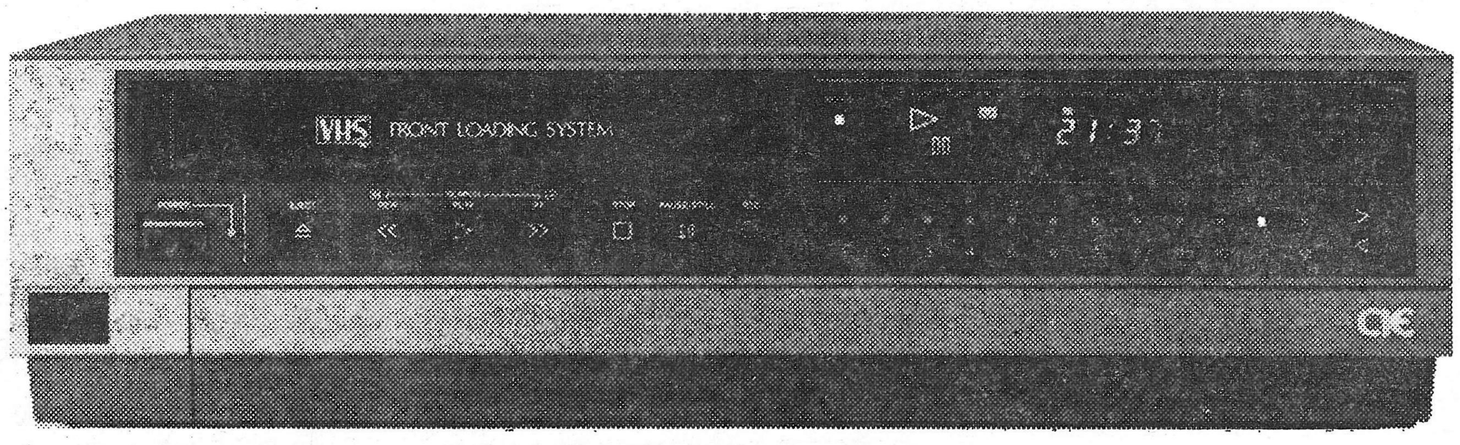
— WEST BANK — para conseguir vidas infini-

(Continua na pág. seguinte)



HQ
HIGH QUALITY





CIE

SEDE: Rua Projectada à Rua 3, Bloco A, 3.º-A/C — Urbanização da Matinha — 1900 Lisboa — Telefs. 38 42 26/7/8/9 — Telex 42171 FERITE P — Telefax 385717
SHOW-ROOM: Rua Tomás Ribeiro, 50-A — 1000 Lisboa — Telef. 54 95 89
FILIAL: Rua de Santa Catarina, 1461 — 4000 Porto — Telefs. 49 07 63/49 59 77
DEPENDÊNCIA: Edifício Val Flores — 4930 Valença do Minho

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

tas, basta teclar as seguintes letras T-V-Y-B-G--Space-H-O.

— ELITE — se desejarem iniciar o jogo com alguns milhões de créditos, quando o computador perguntar «Load new commander (Y/N)», respondam «Y» e, depois, carreguem em 2) — SAVE, teclem ENTER e numa tecla, para que o programa grave, para uma cassete fictícia, o estado actual do jogo; em seguida, carreguem em «3» e, depois, no «Space» e verão que em vez dos 100 créditos... terão 66 milhões e a quase totalidade do armamento!

Regresso a *Sherlock*

Carla Alexandre Francisco, de Oeiras, que há tempos não nos escrevia (desde os tempos em que andava entusiasmada com *The Fourth Protocol*), ficou curiosa com *Sherlock*, desde que publicámos umas *dicas* para esta aventura, e agora é ela que manda material para este jogo. E segue:

Em casa de *Basil*, em Cobden Lane, há um cofre de parede, que contém cartas de chantagem para *Mrs. Brown*, enviadas por *Tricia Fender*. Se tentarem abrir o cofre antes da meia-noite, *Basil* aparece e mata-vos, portanto não o façam. No quarto de *Basil*, examinem tudo cuidadosamente e, se compararem os factos observados com o álibi dele, verão que vos mentiu.

Em casa de *Mrs. Jones* há uma estante *(bookcase)*, que, depois de cuidadosamente examinada *(closely examine bookcase)*, se moverá. Então, se forem para Oeste, encontrarão umas roupas, manchadas de sangue, pertencentes a *Tricia Fender*. Não esquecer que *Mrs. Jones* apresentava muitas semelhanças físicas com *Tricia*.

Algumas moradas devem ser visitadas em Londres: *Sherlock* — Baker Street; *Basil Phipps* — Camden Street; *Major Foulkes* — Sidmouth Street; *Tricia Fender* — Portman Street; *Scotland Yard* — Parliament Street.

Por outro lado, *Carla* gostaria que alguém a ajudasse neste ponto: tanto a casa de *Basil* como a de *Tricia* encontram-se fechadas à chave. Como entrar? Se há chaves, como e onde as pode encontrar?

Kwah e *Spiderman*

O jogo *Kwah*, que continua *Redhawk*, mereceu, entretanto, três cartas, duas com *dicas* idênticas, e como ninguém diz onde as foi «pescar», presumimos que houve «inspirações» comuns. De qualquer forma, publicamo-las porque farão falta a leitores que não tiveram a mesma sorte.

Por exemplo, *Hugo Dias*, de 12 anos, da Amadora, diz que esta é a «solução» do jogo:

1 — Say «KWAH», press reccord
2 — Say «KWAH», say «KWAH»
3 — Press stop, show pass to camera, N, N
4 — Say «KWAH», say «KWAH», N
5 — Press play, say «KWAH»
6 — Insert pass in gap, S, E, get flask, E, get screwdriver, W, W, S
7 — W, say «KWAH», hit guard, say «KWAH», get tube get card
8 — E, S, S
9 — Insert card in slot, up, N'say «RED-DUCK»
10 — N, N, E, E, W, W, N — espere o RED-DUCK entrar e diga — say «PRESS BUTTON»
11 — S, S, E, UP,W.

Solução incompleta, claro, porque *Hugo* não conseguiu mais do que 31 por cento, mas decerto vão aparecer mais leitores com outras *dicas*. E, já agora, *Hugo* gostava de saber como apanhar a rapariga em *Aliens*.

Dica parecida, mas mais explicada, mandou *André Galvão*, de Lisboa; para sair de Mansion Grounds, fazer «Say KWAH», «Show Pass to Camera», N, N — e encontram o *Dr. Lee*; caso sejam apanhados e presos, só há uma solução preventiva anterior, que é «Press Reccord, Say «KWAH», Say «KWAH», Press Stop»; assim, quando estiverem presos, basta escrever «Press Play» e transformar-se-ão, partindo as cordas. No «Study», há umas chaves, que ele não sabe para que servem.

Por outro lado, *João Rui da Fonseca Vidigal*, de Setúbal, afirma que, no princípio, se carregarem na tecla «I» terão uma ajuda e saberão como umtrapassar *(pass)* o problema. *João*, por seu turno, gostaria de ajuda para *Rebel Planet*, *Red Moon*, *Mad in Ca$cais* (como entrar na loja). As teclas do *Acrojet* foram dadas recentemente.

Quanto a *Spiderman*, *Jorge Miguel Amaral Pinto*, de Lisboa, lembra como matar o *Octopus*:

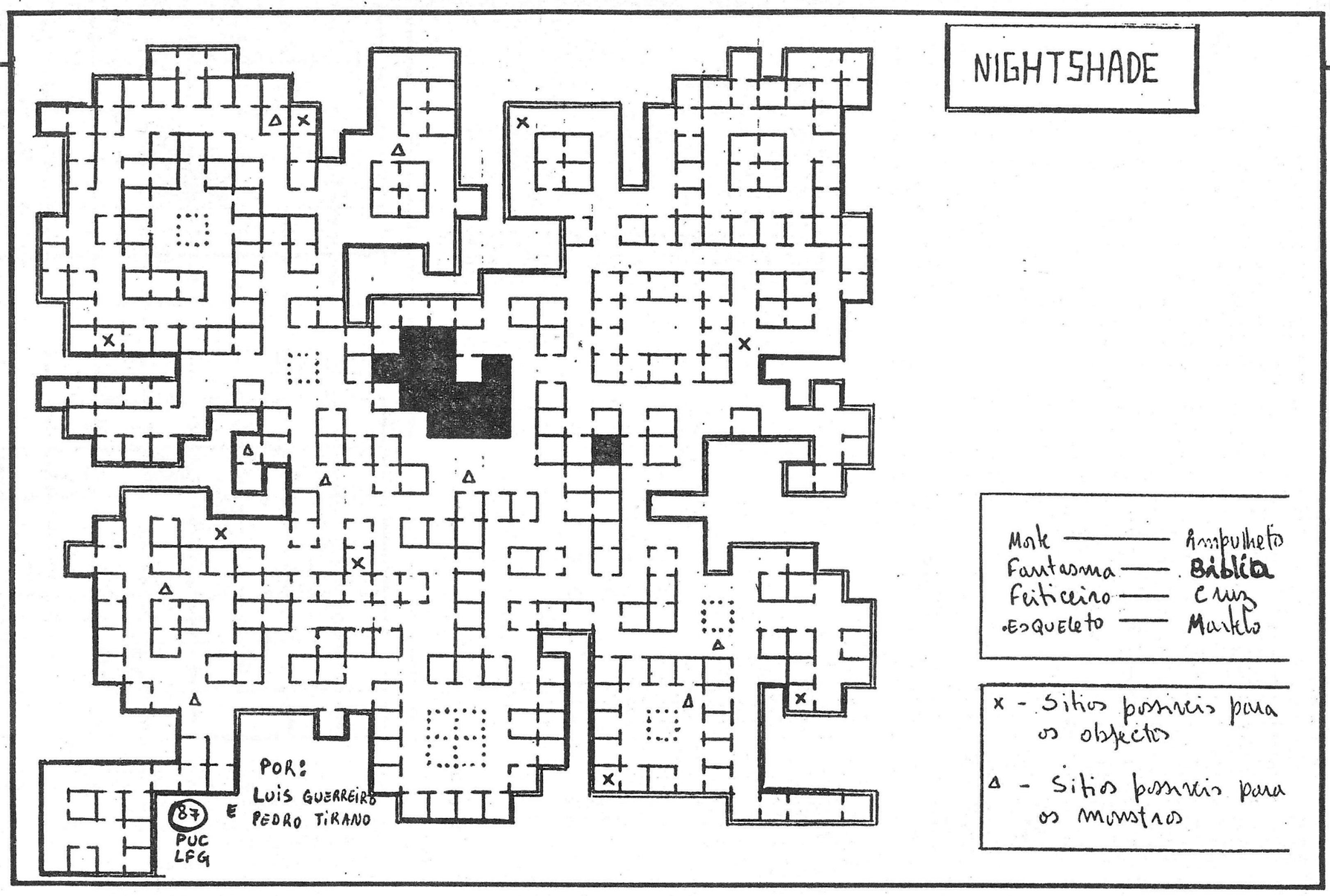
Na *fan*, depois de apanhar a *gem*, sigam D, D, D, D, D e encontrarão o *Octopus* e o *Electro*; escrever «Get arm» e apanharão o braço; o *Electro* disparará, mas atingirá *Octopus*, matando-o. Depois disto, indo W encontrarão outra *gem* e é nessa sala que se devem largar os adversários. Para fazer funcionar as *printing presses*, terão de usar o computador, mas ele ainda não descobriu como o fazer. Para apanhar a *gem* que está no aquário, escrevam «Empty aquarium» e «Get gem».

Este leitor gostaria, por outro lado, de saber como passar o 2.º prédio em *Deactivators*.

Nightshade e mais algumas

Voltamos a *Nightshade*, com umas *dicas* enviadas por *Pedro Manuel Tirano* e por *Luís Filipe Guerreiro*, acompanhadas de um mapa, que também publicamos.

Como vai na legenda do mapa indicado, este jogo consiste em matar quatro monstros, que andam à solta pela cidade e cada um com um objecto próprio.



Assim, temos a «Morte» que é aque tem a Foice e que é morta com a ampulheta; o «Fantasma», que é morto com o livro, a que chamamos Bíblia, pois tem uma cruz; o «Feiticeiro» (muio parecido com a «Morte») morre com a cruz, e por fim, o «Esqueleto», com o martelo.

Eles pedem ainda algumas ajudas, que são as seguintes: para *Profanation, pokes* e mapas, bem como *pokes* para *Uridium* e *Space Harrier* (procurem em jornais atrasados), e *Aliens*; para *Vera Cruz*, já têm resposta, e em *Panzadrome* devem destruir os tanques inimigos, reforçar o vosso nas fábricas e destruir os reactores que alimentam os computadores da ilha; quanto a *Nipper*, há muita coisa a fazer e já demos a solução há alguns meses.

Marco António Firmo Freitas, de Sassoeiros, Parede, mandou bastante material e, quanto a *dicas*, é esta:

— DYNAMITE DAN II — para sair da 2.ª para a 3.ª ilha, ponham-se na parte mais afastada da primeira, mas não o façam sem as garrafas de oxigénio, pois morrerão, se caírem na água. Na 3.ª ilha, quando se tem o disco e se apanha a serpente, aquele é posto na *juke box* sem lá irmos; depois é só apanhar um bidão de *fuel*, subir para o dirigível e ir para a 4.ª ilha.

Nosferatu — de que manda *dicas* que já demos recentemente —, ele apresenta uma dúvida que já outros leitores puseram: a sua cassete, aparentemente, não tem a II parte! De facto, há «piratas» que são ainda mais «vígaros» do que poderia pensar-se... Olha, o *Nosferatu* é carregado por partes e a cassete deve incluí-las todas, de um e outro lado. Reclama junto do teu vendedor.

Vítor Manuel Cameira Ferreira, de Santa Iria da Azóia, Sacavém, enviou diversas *dicas* sobre *Nosferatu* (também veio atrasado) e ainda sobre:

— GREEN BERET — quando tiverem uma arma e vos aparecerem minas à frente, baixem-se, disparem e elas desaparecerão; para obterem armas, «matem» um soldado diferente dos outros, que aparece de vez em quando (é um comandante).

— DAN DARE — no terceiro sector, se alguém o tocar, morre logo.

Quanto a *Sir Fred*, além de estarem um pouco incompletas, já as publicámos várias vezes, e a correcção de *Avenger*, na *dica* de *Paulo Araújo*, aqui fica: perdem-se as chaves, passando sobre os buracos das aranhas, e não quando estas nos tocam.

Vítor, que mora na Rua D. Afonso Henriques, 38-1.º Esq., Santa Iria da Azoia — 2685 Sacavém, quer desesperadamente ajuda para *The Planets*, *Attack of the Killer Tomatoes*, *Thanatos*, *Knight Tyme*, *That's the Spirit* e mapas para *Nodes of Yesod* e *Druid*.

E é tempo de *pokes*

Terminamos a secção de «ajudas» com *pokes* vários, que têm estado também à espera de vez. E começamos por completar a carta do *Marco António*, atrás referido:

— GYROSCOPE — POKE 53922, Ø : POKE 59146, Ø

— FALL GUY — carregar a primeira parte (o *loader*), parar a cassete, desligar o computador, tornar a ligá-lo, teclar e fazer RUN do programa que se segue e pôr a cassete em andamento:

```
1Ø CLEAR 24100 : LOAD "" CODE
   64100
2Ø RANDOMIZE USR 65100
3Ø LOAD "" CODE : POKE 43896, 2
4Ø RANDOMIZE USR 41200
```

Pedro Miguel Nunes Ferreira, de Alverca, também mandou esta rotina, bem como *dicas* de *Herbert*, que não publicamos porque foram dadas há pouco tempo.)

Mais de *Marco António*

— KOSMIC KANGA

1.º Faz-se MERGE ""
2.º Utiliza-se a função EDIT e puxa-se a linha
3.º Mete-se o POKE 29943, 9, imediatamente em frente do PRINT USR 29900, faz-se ENTER e RUN e põe-se o resto do jogo

— SABRE WULF

1.º Faz-se MERGE " ", e quando aparecer OK, Ø : 1, pára-se o gravador e introduz-se o seguinte:

POKE 23756, 1 : CLEAR 65535. O POKE serve para mudar o número da linha Ø para 1. Ao meter estas instruções aparece OK, Ø : 2

2.º Usa-se a função EDIT e puxa-se a linha abaixo e apaga-se o PRINT USR 23424, que são as últimas 3 palavras, não esquecendo os dois pontos (:) antes do PRINT

3.º Faz-se ENTER e acrescenta-se o seguinte:

1Ø POKE 43575, 244 para vidas infinitas ou então POKE 45599, X (X = N.º de vidas) ou ainda POKE 41725, 255 para não haver limite de vidas, que são 9

4.º Põe-se outra linha:

2Ø PRINT USR 23424, faz-se RUN e ENTER e depois mete-se o resto do jogo.

Jorge Simão, de Almada, «ataca» de novo:

— TRAILBLAZER — POKE 36745, Ø (tempo inf.)

— TANTALUS — POKE 42228, Ø (imune a tudo); POKE 42247, Ø (vidas infinitas)

— HIGH-NOON (velhinho) — POKES 27042, Ø (tiros infinitos); 27287, Ø (o ZX não dispara); 28082, Ø (ZX paralisado); 28339, Ø (pára o tempo)

(NOTA: Colocá-los antes do último RANDOMIZE.)

Jorge Vítor Torres, de Oeiras, além de material para *Linha a Linha*, enviou este, que diz ter tirado de revistas:

— AIRWOLF — POKE 23377, Ø (o héli não se destrói)

— MIKIE — POKE 40556, Ø (vidas inf.)

— SABOTEUR — POKE 29893, 255 (vidas inf.); POKE 40004, 201 (desaparecem cães); POKE 42036, 201 (desaparecem inimigos)

— PHANTOMAS

```
 1 CLEAR 24499 : POKE 23658, 8
1Ø BORDER Ø : PAPER Ø : INK Ø
2Ø INPUT «Vidas infinitas (S/N)»; A$
3Ø INPUT «Atravessar paredes (S/
   /N)»; B$
4Ø LOAD "" CODE 24500
5Ø POKE 24548, 201
6Ø RANDOMIZE USR 24500
7Ø IF A$ = «S» THEN POKE
   44819, Ø
8Ø IF B$ = «S» THEN POKE
   52290, 201
9Ø RANDOMIZE USR 44552
```

Finalmente, *Bernardo Oliveira Ratilal*, de Lisboa:

— A DAY IN THE LIFE — POKE 45526, Ø
— MUTANT MONTY — POKE 54933, Ø
— ARABIAN NIGHTS — POKE 57838, Ø
— BOUNDER — POKE 35269, Ø
— JASON'S GEM — Teclar W, A, S, ao mesmo tempo, ao morrer pela primeira vez

Quanto ao objectivo de *Cobra*, e em síntese, é isto: matar tudo o que aparece pela frente, salvar a rapariga e, sobretudo, eliminar o chefe dos bandidos. Sempre em frente e dedo no gatilho!

Respostas em atraso

Passamos agora a referir cartas de diversos leitores que, não tendo, de forma geral, enviado qualquer material, pedem esclarecimentos ou dão sugestões.

— *Pedro Jorge dos Santos Vaz*, de Pombal: tens razão no que dizes quanto a «pirataria», e de facto é assim que temos que viver; o mapa de *Ghost*, já o demos, e o outro que dizias que mandavas, bem como a listagem, deve ter ficado fora do sobrescrito...

— *João Manuel Raimundo*, de Lisboa, encabeça um «abaixo-assinado» de um grupo de amigos e leitores, pedindo que passemos a falar também de jogos de Commodore. Fica aceite, é só questão de tempo e de resolver um ou outro problema relacionado com o assunto.

— *Rui Manuel Pereira Almanço*, morador na Rua Azedo Gneco, 29-2.º Esq. — 1300 Lisboa, pede que alguém lhe envie mapas de *Dragontorc* e *Avalon*.

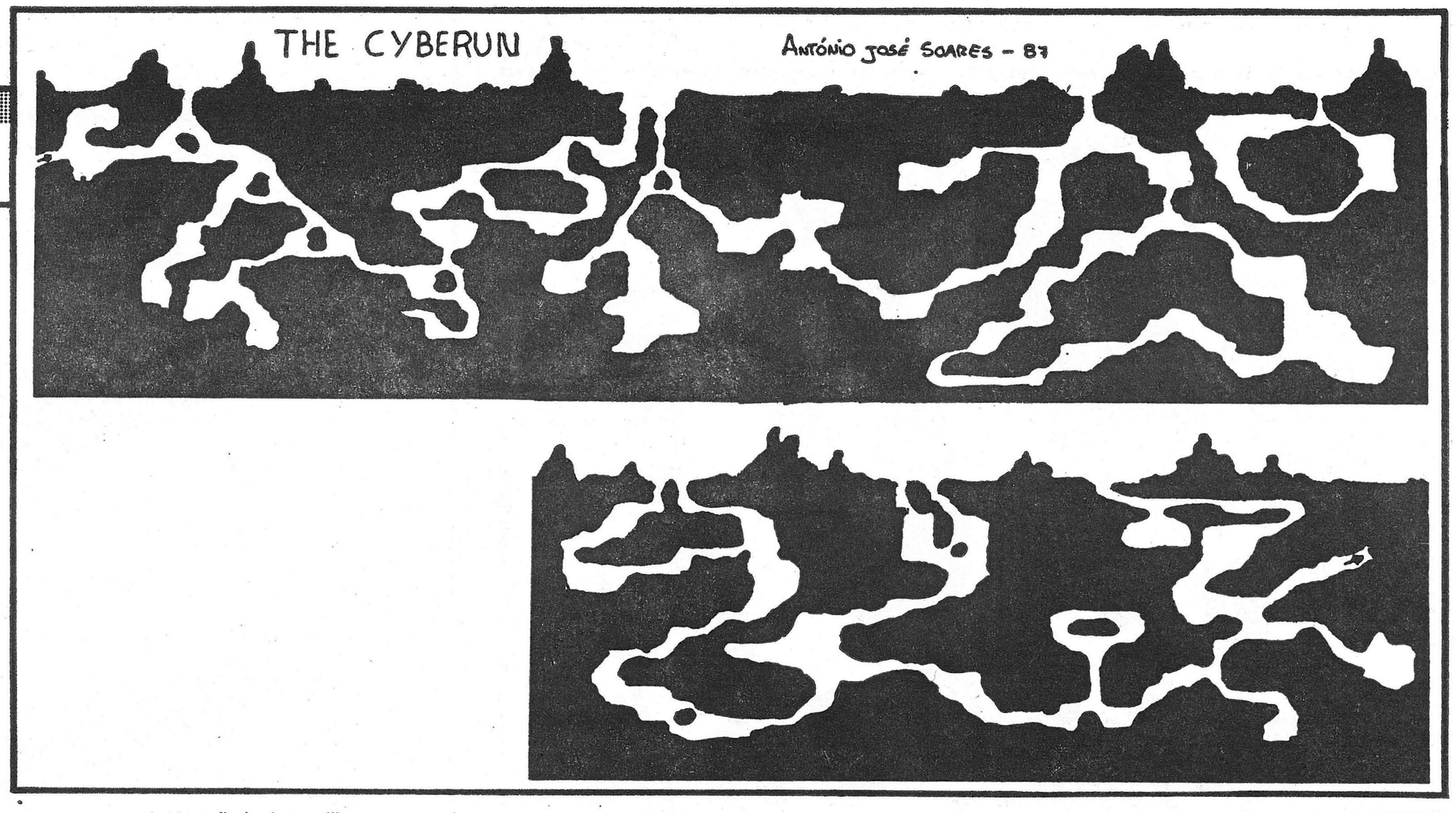
— *Frederico Lemos*, de 13 anos, de Lisboa, quer ajuda para *Knightlore* e *Robin Wood*, que não é capaz de jogar. Escrevam-lhe para Avenida de Roma, 36-2.º Dt.º — 1700 Lisboa.

— *Salvador de Sousa Coutinho Ferreira do Amaral*, de Lisboa: mapas a lápis não servem.

— *Casimiro Santos* (?): o nome estava pouco decifrável, mas parece ser este; quanto a *Vera Cruz*, preferimos as *dicas* que publicamos hoje; no referente à tua outra pergunta, para meter *pokes*, a maneira mais simples é fazer MERGE "" (em vez do LOAD "") e parar o gravador quando a primeira parte do jogo, o carregador, entrar; depois disso, fazes BREAK e tentas a listagem, que às vezes aparece, nos jogos mais antigos; nesse caso, editas a linha onde está o RANDOMIZE USR ou PRINT USR e introduzes o *poke* antes daquela instrução, sem esquecer os dois pontos, claro. Em regra, no entanto, apenas te aparecerá o OK : Ø1, e terás que «abrir» o carregador com um POKE, pelo que as coisas, aqui, são mais complicadas. O outro método é usar os carregadores que aqui publicamos, de vez em quando, para diversos jogos, em vez do carregador do próprio jogo. Isto é, «passas por cima» do pequeno bloco de Basic inicial e, em vez disso, teclas a rotina que aqui dermos, fazendo depois RUN/ENTER e pondo, então, o gravador a andar. *Se tiveres a sorte* de possuir uma versão em que esse carregador sirva, então, ficas já com o jogo facilitado.

— *Pedro José Barbas Martins*, de Vendas Novas: lê a resposta acima.

— *Senna-Freirinha*, Carcavelos: para meteres o POKE nesse carregador, tens que eliminar a linha Ø, e depois meter as instruções noutra linha.



O teu pedido de *dicas* para *Strike Force Cobra* aqui fica.

— *Carlos Travassos*, de Mem-Martins: como deves ter visto, publicámos já o material que mandaste; tenta de novo.

— *Manuel João da Fonseca*, de Glória do Ribatejo: repetiste a carta, e entretanto já publicámos o material que enviaste; terás falhado esse suplemento?

— *Carlos Alberto Ferreira*, da Rua Narciso Leal, 3-2.º Frente — 2700 Amadora: quer trocar jogos. Escrevam-lhe.

— *Jorge Espada Ferreira*, de Melides: em princípio, não há razão para o *Uridium* não entrar no TC 2Ø48, mas o que deve acontecer é isto: o 2Ø48 é um pouco «surdo» e, se o programa não estiver bem gravado, não o aceita.

— *Carlos Manuel S. Bento*, de Camarate: a generalidade dos *pokes* que mandaste já saiu por diversas vezes. Ficam aqui os teus pedidos: mapas de *Nosferatu* (que já demos) e *Jet Set Willy II*, *pokes* para *Blue Max* e *Spy Hunter* e teclas de *Knight Rider* e objectivos deste jogo, que também já publicámos, na respectiva secção de crítica. Escrevam-lhe para Praça 1.º de Maio, 5-2.º Esq., Camarate — 2685 Sacavém.

— *Paulo Alexandre Rodrigues Lopes* e *Fernando Jorge da Cunha Alves*, da Rua Dr. António Elvas, 59-2.º-Esq., Feijó — 2800 Almada: querem trocas de jogos, correspondência e saber, nomeadamente, qual a finalidade de *Double Take* e o que há a fazer; como se passa o muro do 2.º nível em *Stainless Steel*, qual a finalidade de *Bazooka Bill* (passar de ilha em ilha e libertar o general MacArthur, que está prisioneiro de guerrilheiros...), e *pokes* para *Highway Encounter* (1 e 2), *Spy Hunter*, *Gyroscope* e *Light Force*. Vocês devem andar distraídos, porque já demos tudo isto, mas talvez algum leitor vos responda. Certo?

E, por hoje, ficamos por aqui, ainda com grandes montes de cartas para responder. Para a semana vamos tentar diminuir a pilha, renovando as nossas desculpas pelos atrasos, que se devem, unicamente, à impossibilidade de «meter» mais cartas no espaço disponível. Entretanto, bons jogos.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — **Scalextric**
2.º — **Vulcan**
3.º — **Arcanoid**
4.º — **BMX Simulator**
5.º — **Super Soccer**
6.º — **Ninja II**
7.º — **Bomb Jack II**
8.º — **Jail Break**
9.º — **Super Cicle**
10.º — **Enduro Race**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Linha a linha...

MATERIAL para «Linha a Linha» continua a não faltar, e hoje abrimos com o «Programa instrutivo», do **Jorge Vítor Torres**, de Porto Salvo, Oeiras, o qual, segundo o próprio, é para melhorar. E segue:

```
    1 REM ******************
    2 REM **JORGE TORRES ©**
    3 REM ******************
    4 REM .
    5 REM PROGRAMA INSTRUTIVO
    7 CLS : BORDER 2: PAPER 4: IN
K 6: BRIGHT 1
    8 PRINT AT 10,6;"** PULSA UMA
 TECLA **": PAUSE 0
   10 CLS : PRINT "**********H
ISTORIA*********"
   20 PRINT AT 4,2;"Sabes quem fo
i o primeiro rei de Portugal?"
   25 PRINT AT 8,2;"Nao?!!"
   30 INPUT "TECLA ENTER E SABERA
S.";a$
   40 IF a$="" THEN GO TO 800
   45 PRINT "**********HISTORI
A**********"
   50 PRINT AT 4,2;"Sabes quem ma
ndou plantar o pinhal de Leiria?
"
   55 PRINT AT 8,2;"Nao?!!"
   60 INPUT "TECLA ENTER E SABERA
S.";a$
   65 IF a$="" THEN GO TO 802
   69 PRINT "**********HISTORI
A**********"
   70 PRINT AT 4,2;"Sabes quem de
scobriu o caminho maritimo para
 a India?"
   75 PRINT AT 8,2;"Nao?!!"
   80 INPUT "TECLA ENTER E SABERA
S.";a$
   85 IF a$="" THEN GO TO 803
   89 PRINT "**********HISTORI
A**********"
   90 PRINT AT 4,2;"Sabes quem de
scobriu o Brasil?"
   95 PRINT AT 8,2;"Nao?!!"
  100 INPUT "TECLA ENTER E SABERA
S.";a$
  105 IF a$="" THEN GO TO 804
  109 PRINT "**********HISTORI
A**********"
  110 PRINT AT 4,2;"Sabes quem fo
i Luiz De Vaz Camoes?"
  115 PRINT AT 8,2;"Nao?!!"
  120 INPUT "TECLA ENTER E SABERA
S.";a$
  125 IF a$="" THEN GO TO 805
  800 PRINT AT 8,2;" Foi D. Afons
o Henriques filho de D. Henrique
s e D. Teresa.": PRINT AT 20,0;"
Pulsa uma tecla p/continuar": PA
USE 0: CLS : GO TO 45
  802 PRINT AT 8,2;"Foi D.Dinis u
m dos Rei de Por-tugal.";AT 20,0
;"Pulsa uma tecla p/continuar":
PAUSE 0: CLS : GO TO 69
  803 PRINT AT 8,2;"Foi o navegad
or Vasco Da Gama.";AT 20,0;"Puls
a uma tecla p/continuar": PAUSE
0: CLS : GO TO 89
  804 PRINT AT 8,2;"Foi Pedro Alv
ares Cabral irmao de Nuno Alvare
s Pereira.";AT 20,0;"Pulse uma t
ecla p/continuar": PAUSE 0 CLS
: GO TO 109
  805 PRINT AT 8,2;"Foi o melhor
poeta portugues de todos os temp
os morreu em 10 de Junho de 1580
 em Lisboa";AT 20,0;"Pulse uma t
ecla p/continuar": PAUSE 0 GO T
O 820
  820 CLS : PRINT AT 4,3;"ESTE PR
OGRAMA PODE SER ALTERA-DO OU ACR
ECENTADO MUITO FACILME-NTE PARA
OUTROS FINS , ISTO FOI SO UMA DE
MONSTRACAO DE COMO SE PODE ENSI
NAR ALGUEM QUE NAO SAI-BA NADA S
OBRE O ASSUNTO , NESTE CASO HIST
ORIA DE PORTUGAL MAS PODEM ALT
ERAR PARA POR EXPL:CIE-NCIAS , G
EOGRAFIA , ADVINHAS , FISICA ,
QUIMICA , etc...": PRINT AT 20,0
;"Pulse uma tecla": PAUSE 0: CLS
: PRINT AT 10,8;"*ADEUS ATE A P
ROXIMA!*": PAUSE 350: CLS
```

Simular dados

O João Nélson Fernandes Nunes, de São Martinho do Porto, estava a ficar para trás com estes programas: o primeiro funciona como simulador do lançamento de dois dados (carregar ENTER de cada vez), e o segundo escrever uma frase letra a letra.

```
 1 REM JOÃO NÉLSON
 2 INK 1
10 PRINT AT 1,1; "9 — para desistir"; AT 4,1; "ENTER — para
   lançar": PAUSE Ø
20 CLS: FOR N = 1 To 2
30 PRINT 1 + INT (RND * 6)
40 NEXT N
50 INPUT A$ : IF AS = "9" THEN STOP
60 GOTO 20
```

★

```
 1 REM JOÃO NÉLSON
10 LET R = 1 : LET D = 1
20 LET T$ = "JOÃO NÉLSON"
30 PRINT AT 15, D; T$(R); "": LET R = R + 1 : LET
   D = D + 1
40 BEEP .3,D
50 GOTO 20
```

Um jogo e mais rotinas

O nosso já bem conhecido **António José Silva Soares** mandou mais uma série de pequenos programas, de que hoje publicamos parte, começando pelo jogo:

```
100 DATA Ø, Ø, Ø, Ø, Ø,61, 126, 255
110 DATA Ø, 48, 126 95, 127, 127, 179, 51
120 DATA Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, Ø, 195, 126
130 FOR A = Ø TO 23: READ b: POKE USR "A" + Ab : NEXT A
140 RANDOMIZE
150 DIM H(32): IET M = 16 : LET S = Ø
160 BORDER 1 : PAPER 1 : Cls
170 PRINT AT 21,Ø; PAPER 4;„
180 FOR A = 31 TO Ø STEP-1 : PRINT INK 7; ATØ,A;
    "B" : PAUSE 10 : NEXT A
200 FOR T = 1 TO 32
210 LETX = INT (32 * RND) : IF H (X + 1) < > Ø THEN GOTO
    210
220 LET H (X + 1) = 1
300 FOR X = 1 TO 19
310 LET N = M
320 IF INKEY $ = "5" AND M > Ø THEN IET N = N — 1
330 IF INKEY $ = "8" AND M < 31 THEN LET N = N + 1
340 PRINT AT 19, M; "·"; AT 19, N; INK 3; " C";AT Y,X; INK 7;
    "B"; AT Y — 1, X; "·"
350 LET M = N : BEEP.005,25 — Y
360 NEXT Y
400 IF X< > M THEN PRINT AT 19,X; "·"; AT 20,X; INK 2;
    "A" : BEEP.2, — 50 : GOTO 430
410 BEEP.05,10 : BEEP.05,15 : BEEP .1,22 : LET S = S + 1
420 PRINT AT 19,X: "·"; INK 7; AT 20,X; "B"
430 NEXT T
440 PRINT AT 5,2; INK 9; "VOCE SALVOÚ"; S; "ELE-
    FANTES."
450 PAUSE Ø : BEEP .02, 25 : GOTO 140
```

NOTA: "·" significa um espaço entre as aspas. **A**, **B** e **C** em modo gráfico.

Este programa trata de um jogo em que o objectivo principal é salvar os elefantes que vão caindo do céu.

O jogo começa com 32 elefantes a flutuar no céu. Um a um eles vão caindo, a sua missão é mover uma plantaforma voadora (usando as telas 5 e 8) e apanhar os elefantes antes que estes fiquem esborrachados no chão. No fim você sabe quantos elefantes conseguiu salvar.

```
  1Ø LET X = 127 : LET Y = 88
 100 FOR C = Ø TO 1 : PLOT INVERSE C; X, Y
 110 LET K = CODE INKEY $
 120 IF K > = 53 AND K < = 56 THEN PLOT X, Y
 130 IF K > = 8 AND K < = 11 THEN PLOT INVERSE 1; X, Y
 140 PRINT AT 20,Ø; "X"; "·" ; "Y = "; Y; "·"
 150 IF (K = 8 OR K = 53) AND X > Ø THEN LET X = X — 1
 160 IF (K = 9 OR K = 56) AND X < 255 THEN LET X = X + 1
 170 IF (K = 1Ø OR K = 54) AND Y > Ø THEN LET Y = Y — 1
 180 IF (K = 11 OR K = 55) AND Y < 175 THEN LET
     Y = Y + 1
 190 NEXT C : GOTO 100
```

Com este programa pode fazer-se desenhos geométricos. Ao premir as teclas cursoras, estas marcam o «écran»; se premir CAPS SHIFT mais as teclas cursoras, não marcam o «écran» e pode assim eliminar-se qualquer erro no desenho.

★

```
 100 DIM B(9)
 110 DATA 1000, 500, 100, 50, 10, 5, 1, Ø, Ø
 120 FOR X = 1 TO 9 : READ R(X) : NEXT X
 130 LET R$ = "MDCLXVI"
 200 INPUT "NUMERØ (Ø PARA') "; A
 210 IF A = Ø THEN STOP
 220 PRINT ' A; " = "; :FOR X = 1 TO 7
 230 IF A > = R (X) THEN PRINT R$ (X); : LET A = A (X)
     ) : GOTO 230
 240 IET Y = 1 + 2 * INT ((X+ 1)/2)
 250 IF A > = R (X) — R(Y) THEN PRINT R$(Y); : LET A = A
     + R(Y) : GOTO 230
 260 NEXT X : GOTO 200
```

Com este programa qualquer número árabe será traduzido em números romanos; converte, portanto, toda a numeração árabe em numeração romana. Se introduzirmos 1982 no «écran» sairá o seguinte: 1982 = MCMLXXXII.